

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk yang berupa media lemari pencernaan manusia. Produk ini dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V SDN Ngronggo 5 pada materi sistem pencernaan manusia. Berikut ini kesimpulan dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan:

1. Pengembangan media pembelajaran lemari pencernaan manusia ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan. Tahap pertama yaitu melakukan analisis kebutuhan, karakteristik dan kurikulum, pada tahap analisis ini ditemukan data bahwa di SDN Ngronggo 5 memiliki masalah rendahnya minat belajar peserta didik pada materi sistem pencernaan manusia, belum tersedianya media pembelajaran tentang sistem pencernaan manusia, peserta didik tertarik pada sesuatu yang konkret, peserta didik suka belajar dengan kelompok dan ditemukan data bahwa di SDN Ngronggo 5 memakai kurikulum merdeka. Tahap yang kedua yaitu perencanaan, peneliti merancang media lemari pencernaan manusia, buku petunjuk penggunaan, buku pendamping dan kartu soal serta jawaban. Tahap yang ketiga yaitu tahap pengembangan, pada tahap ini peneliti membuat media pembelajaran sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat, memvalidasikan media, dan merevisi media sesuai dengan komentar dari para ahli. Tahap keempat yaitu melakukan penerapan media lemari pencernaan manusia di kelas V SDN Ngronggo 5 yang berjumlah 28 peserta didik. Tahap kelima yaitu evaluasi, pada tahap ini peneliti mengevaluasi

media pembelajaran, apakah media sudah memenuhi tujuan dan apa saja kekurangan serta kelebihan dari media pembelajaran.

2. Media lemari pencernaan manusia ini telah melalui tahapan uji kelayakan . Uji kelayakan tersebut dilakukan dengan cara memvalidasikan media kepada para validator yang berkompeten dibidangnya. Pada penelitian ini, peneliti melakukan validasi kepada ahli media dan materi. Proses validasi dilakukan dengan cara menunjukkan media kepada validator, kemudian validator memberikan penilaian dan saran. Setelah itu peneliti merevisi media sesuai saran dari validator dan menunjukkan hasil revisinya. Setelah melalui proses tersebut media dinyatakan layak untuk diuji cobakan dan mendapatkan skor presentase dari ahli media sebesar 84,2% dengan kategori “Sangat layak” , ahli materi 1 sebesar 84,2 % dengan kategori “Sangat layak” dan ahli materi 2 sebesar 100% dengan kategori sangat layak.
3. Peningkatan minat belajar peserta didik dapat dilihat dari perilaku peserta didik sesudah dan sebelum menggunakan media lemari pencernaan manusia. Selain itu peningkatan minat belajar juga dapat dilihat dari hasil analisis angket minat belajar yang diberikan saat *pretest* dan *posttest*. Sebelum menggunakan media lemari pencernaan manusia saat kegiatan pembelajaran peserta didik menunjukkan sikap (1) peserta didik tidak memperhatikan penjelasan guru; (2) peserta didik ramai; (3) peserta didik kurang aktif; dan (4) peserta didik tidak antusias. Sikap tersebut berubah pada saat menggunakan media lemari pencernaan manusia, saat menggunakan media lemari pencernaan manusia peserta didik menunjukkan peningkatan minat, hal itu ditandai dengan adanya sikap yang menunjukkan indikator minat belajar dalam diri peserta

didik, sikap tersebut yaitu peserta didik terlihat senang, antusias, berpartisipasi aktif, memperhatikan saat kegiatan pembelajaran berlangsung dan tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain dari perubahan perilaku peningkatan minat belajar juga dibuktikan dari hasil analisis angket minat belajar saat *pretest* dan *posttest*. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa pada uji normalitas, data *pretest* dan *posttest* dinyatakan berdistribusi normal. Sedangkan hasil dari uji t yaitu  $-t_{hitung} = -8,557 < \text{nilai } -t_{tabel} = -2,05183$ , dengan keputusan tolak  $H_0$  dan terima  $H_1$  yang dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan antara minat belajar peserta didik sebelum menggunakan media lemari pencernaan manusia dengan sesudah menggunakan media lemari pencernaan manusia. Setelah melakukan uji normalitas dan uji-t peneliti melakukan analisis presentase minat belajar sebelum dan sesudah menggunakan media lemari pencernaan manusia, dari hasil analisis tersebut diketahui bahwa terdapat peningkatan minat belajar peserta didik sebesar 15% antara sebelum dan sesudah menggunakan media lemari pencernaan manusia. Rata-rata presentase sebelum menggunakan media yaitu 59% dan setelah menggunakan media yaitu 74%.

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

### **1. Saran Pemanfaatan**

- a. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.
- b. Bagi pendidik, lemari pencernaan manusia dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran pada materi sistem pencernaan manusia agar

memudahkan pendidik dalam menarik perhatian peserta didik untuk meningkatkan minat belajar.

- c. Bagi peserta didik, media pembelajaran lemari pencernaan manusia dapat digunakan untuk belajar materi sistem pencernaan manusia dengan mengamati, mengidentifikasi dan memperagakan sistem pencernaan manusia.
- d. Bagi peneliti, media lemari pencernaan manusia dapat menjadi referensi dalam pelaksanaan penelitian selanjutnya.

## **2. Saran Diseminasi Produk**

Media lemari pencernaan manusia harapannya dapat digunakan secara berlanjut pada materi sistem pencernaan manusia di SDN Ngronggo 5 maupun sekolah lainnya. Namun, untuk penyebaran produk harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

## **3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Media lemari pencernaan manusia telah dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Saran untuk pengembangan media lemari pencernaan manusia selanjutnya yaitu menggunakan bahan yang lebih ringan supaya media mudah untuk dipindahkan dan media lemari pencernaan manusia dapat dikembangkan secara digital sehingga media lemari pencernaan manusia tidak hanya dapat digunakan secara visual.

